



UWAGA

Przed rozpoczęciem gry przeczytaj instrukcję obsługi Xbox 360™ oraz instrukcje dołączone do używanych urządzeń, aby zapoznać się z ważnymi informacjami dotyczącymi zdrowia i bezpieczeństwa. Nie wyrzucaj instrukcji. W celu uzyskania informacji o zapasowych instrukcjach odwiedź stronę www.xbox.com/support lub zadzwoń do centrum obsługi klienta (Xbox Customer Support) (numery znajdujące się na tylnej okładce instrukcji).

Ostrzeżenie dla użytkowników gier wideo

Ataki padaczkowe

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku padaczkowego lub utraty przytomności. Przypadłości te mogą wystąpić podczas użytkowania gier komputerowych u osób, u których nigdy wcześniej nie rozpoznano padaczki, lub które nigdy wcześniej nie doznały ataków padaczkowych.

Atak padaczkowy może mieć następujące objawy: zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze mięśni oczu lub innych mięśni, chwilowa utrata przytomności, zaburzenia błędnika, mimowolne odruchy lub drgawki, dezorientacja. Powodowane przez atak mimowolne odruchy lub utrata przytomności mogą prowadzić do urazów, powstałych w wyniku upadku lub uderzenia w znajdujący się w pobliżu obiekt.

W przypadku wystąpienia któregokolwiek z tych objawów należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni zwracać uwagę lub pytać się dzieci, czy nie występują u nich wymienione objawy – niektóre dzieci lub nastolatki są bardziej podatne na ataki padaczkowe od innych. Aby zmniejszyć ryzyko wystąpienia ataku, należy przestrzegać poniższych zaleceń:

- Nie siedź zbyt blisko ekranu.
- Graj na niezbyt dużym ekranie.
- Upewnij się, że pomieszczenie, w którym grasz, jest dobrze oświetlone.
- Nie graj, jeśli odczuwasz zmęczenie lub chce Ci się spać.

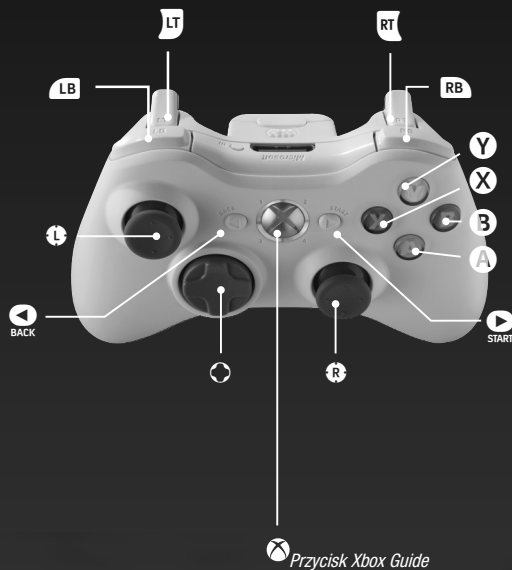
Jeżeli u użytkownika (lub kogoś z jego rodziny) wystąpiły kiedykolwiek objawy padaczki lub padaczka, przed rozpoczęciem gry należy zasięgnąć porady lekarza.

SPIS TREŚCI

STEROWANIE	2
WITAJ PONOWNIE, KOMENDANCIE	3
ROZGRYWKĄ	3
EKRAN GRY	4
PODSTAWY GRY	6
TAKTYKA DLA ŚREDNIOZAAWANSOWANYCH	11
TRYBY GRY	14
XBOX LIVE	17
GWARANCJA	19

Odwiedź witrynę EA™ pod adresem www.ea.pl

KONTROLER XBOX 360™



STEROWANIE



ZAZNACZANIE I STEROWANIE


Działanie	Przyciski
Zaznaczenie wszystkich jednostek na ekranie	LT + A
Zaznaczenie całej armii	LT + A + A
Dodanie jednostki do zaznaczenia	LB + A
Zaznaczenie jednostek określonego typu na ekranie	RB + A
Zaznaczenie jednostek określonego typu w całej armii	RB + A + A

WITAJ PONOWNIE, KOMENDANCIE

Zbliża się Trzecia Wojna o Tyberium.

W roku 2047, długa walka pomiędzy zjednoczonymi narodami należącymi do Globalnej Inicjatywy Obronnej (GDI) oraz tajemniczą superpotęgą znaną jako Bractwo Nod rozgorzała niczym ogień obejmujący całą planetę. Obie frakcje walczą o tyberium, tajemniczy zielony kryształ obcego pochodzenia, który jest jednocześnie najbardziej wydajnym bogactwem naturalnym, jak i przyczyną największej katastrofy ekologicznej w historii. Stawka jest wysoka – ten kto kontroluje tyberium, decyduje o losie ludzkości oraz Ziemi. Ale zaciekle wojna światowa pomiędzy siłami GDI a Nod to dopiero początek. Ludzkość niedługo odkryje, że nie jest sama we wszechświecie... I że nie jest jedynym gatunkiem walczącym o tyberium.

ROZGRYWKA

Aby przejść do głównego menu, wciśnij .

MAIN MENU (MENU GŁÓWNE)

Tutaj możesz rozpocząć grę dla jednego lub wielu graczy, zmienić ustawienia i skorzystać z innych opcji.

BOOTCAMP (SZKOLENIE)

Opanuj podstawowe umiejętności niezbędne do gry w *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

SINGLE PLAYER (JEDEN GRACZ) Rozpocznij lub kontynuuj potyczkę albo kampanię, grając armią GDI lub Bractwa Nod. **Uwaga:** Aby odblokować kampanię Nod, musisz ukończyć pierwszy teatr wojenny (Theatre of War) w kampanii GDI.

XBOX LIVE

Zmierz się nawet z trzema przeciwnikami za pośrednictwem Xbox Live.

OPTIONS (OPCJE)

Zmień ustawienia dźwięku, ekranu i sterowania lub wyświetl listę autorów gry.

MOVIES (FILMY)

Oglądaj filmy odblokowywane w miarę rozgrywki.

OPCJE

Aby zmienić ustawienia, wybierz OPTIONS (OPCJE) w menu głównym.

AUDIO/VIDEO (DŹWIĘK/GRAFIKA) Przesuń suwaki, aby ustawić poziom jasności, a także głośność muzyki, efektów, głosów oraz filmów.

GAME SETTINGS (USTAWIENIA GRY)

Przesuń suwak, aby ustawić szybkość przewijania lub też włączyć albo wyłączyć paski zdrowia, znaczniki, okna informacyjne i inne elementy.

CONTROLS (STEROWANIE)

Obejrzyj diagram kontrolera.

XBOX LIVE SETTINGS

Wybierz ulubioną armię do rozgrywek poprzez Xbox Live lub zmień

(USTAWIENIA XBOX LIVE)

ustawienia kamery Xbox Vision Cam.

CREDITS (AUTORY)

Obejrzyj listę autorów gry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars™*.

EKRAN GRY



OKNO BITWY

W oknie bitwy można wznosić i rozstawiać budynki, wydawać jednostkom rozkazy ruchu i ataku, korzystać ze zdolności specjalnych i wiele więcej. Okno bitwy wyświetla tylko fragment całej mapy.

- ▲ Aby przesuwać okno bitwy, skieruj w wybranym kierunku. Okno bitwy zacznie się przesuwać. Jeśli chcesz zatrzymać przesuwanie, puść .
- ▲ Aby zbliżyć lub oddalić widok, rusz / .

MGŁA WOJNY

Każda z jednostek ma określone pole widzenia, a widok w oknie bitwy stanowi wypadkową tego, co widzą Twoje jednostki. Rejony mapy, które znajdują się poza ich polem widzenia, będą zasłonięte półprzezroczystą mgłą zwaną **mgłą wojny**. Ukrywa ona jednostki i budynki wroga, przez co widoczny jest tylko teren i budynki cywilne. Mgła wojny jest usuwana tylko wtedy, gdy na dany obszar wkroczą Twoje jednostki.

Podczas niektórych misji w kampanii niezbadany teren okryty jest dodatkową warstwą – czarnym **całunem**. W miarę badania mapy, całun będzie powoli znikał, ujawniając teren, budynki i jednostki. Raz usunięty, nie pojawi się ponownie. Jednak wszystko, co znajduje się poza polem widzenia Twoich jednostek, zostanie ukryte przez mgłę wojny. Tak samo jak w przypadku normalnych misji kampanii, mgła wojny zostanie usunięta, gdy dany fragment terenu znajdzie się w polu widzenia jakiegokolwiek jednostki.

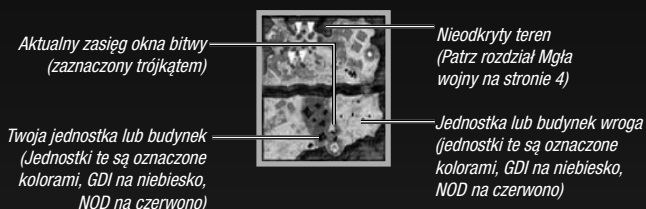
PASEK DOWODZENIA

Za pomocą paska dowodzenia można zarządzać bazą i wojskami. Bez względu na to, gdzie się znajdujesz i co jest wyświetlane w oknie bitwy, za pomocą paska dowodzenia zawsze możesz wznosić nowe budynki i szkolić nowe jednostki. Nie musisz przenosić się do bazy za każdym razem, gdy zechcesz rozpocząć produkcję.


- ▲ Na pasku dowodzenia znajduje się **okno informacyjne**, w którym wyświetlane są szczegółowe informacje na temat zaznaczonych jednostek, budynków, itp. Aby dowiedzieć się czegoś więcej o którymkolwiek z elementów paska dowodzenia, umieść kursor na jego ikonę.

RADAR I MINI-MAPA

Na pasku dowodzenia znajduje się także radar, znany pod nazwą mini-mapy. Miej na niego oko, gdyż często można za jego pomocą zauważyć ruchy wojsk wroga, zanim pojawią się w oknie bitwy. Zachowaj jednak ostrożność, gdyż w pewnych sytuacjach radar może zostać wyłączony.



CELE (TYLKO W KAMPANII)

Aby zapoznać się ze swoimi celami, wciśnij  aby utworzyć odpowiednie menu. Aby ukończyć daną misję, musisz zrealizować wszystkie główne cele. (Pamiętaj, że mogą one zmienić się w trakcie bitwy). Realizacja zadań pobocznych nie jest obowiązkowa, ale zapewnią dodatkowe surowce albo inne nagrody.

Wskazówka: Kiedy wszystkie podstawowe cele zostaną wypełnione, misja automatycznie kończy się zwycięstwem. Jeśli masz zamiar wypełnić także cele dodatkowe, postaraj się to zrobić mając do wykonania jeszcze co najmniej jeden cel podstawowy.

PODSTAWY GRY

Poniższe informacje przeznaczone są dla nowych graczy, aby szybko wprowadzić ich w reguły gry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

WZNOSZENIE BUDYNKÓW

Często misje będą rozpoczynać się z samym tylko placem budowy (Construction Yard). Niezwłocznie należy rozpocząć wznoszenie pozostałych obiektów bazy.

Aby wznieść budynek:

1. Zaznacz plac budowy (Construction Yard). Budynki, które można wznieść, zostaną wyświetlone w postaci ikon w oknie kontekstowym na pasku dowodzenia.

Uwaga: Jeżeli jakaś ikona jest wyświetlona na szaro, oznacza to, że nie masz dostatecznej liczby surowców, aby wznieść dany budynek, albo nie masz dostępu do odpowiedniego rodzaju surowców lub technologii.

2. Wybierz ikonę budynku, który chcesz wznieść. Na ikonie pojawi się zegar. W miarę upływu czasu pochłaniane będą kredyty niezbędne do opłacenia budowy. Gdy zegar dojdzie do zera, obiekt będzie gotowy do umieszczenia na mapie, a jego ikona zacznie migać.

Uwaga: Jeżeli w trakcie prac zabraknie Ci kredytów, budowa zostanie zatrzymana do czasu uzyskania funduszy. Gdy to nastąpi, prace zostaną automatycznie wznowione.

3. Przesuń kursor nad okno bitwy w miejsce, w którym ustawiony ma zostać budynek. (Zauważysz, że kursor zmieni się w przezroczysty budynek). Obiekty można ustawiać tylko w obrębie bazy. Każdy z budynków ma wokół siebie okrąg, który oznacza jego strefę kontroli. Jeżeli budynek, który chcesz wznieść, będzie zaznaczony na czerwono, oznacza to, że w danym miejscu nie można go ustawić.
4. Kiedy zdecydujesz się już na jakieś miejsce, wciśnij **A** w celu postawienia budynku.
5. Aby anulować umieszczenie budynku, wciśnij **B**.

SKOLENIE JEDNOSTEK

Gdy wznieiesz już budynki, takie jak koszary czy fabryki wojenne, będziesz mógł za ich pomocą szkolić jednostki bojowe.

Uwaga: Zanim będzie można tworzyć jednostki, musisz zbudować koszary (Barracks) [GDI], Ręka Nod (Hand of Nod) [Bractwo Nod] lub portal (Portal) [Scrin]. Na potrzeby niniejszej instrukcji będziemy się trzymać terminu **koszary** dla każdej z trzech stron.

Aby wyszkolić jednostki:

1. Wciśnij **A** na swoich koszarach (lub innym budynku produkującym jednostki), aby je zaznaczyć.
2. Wciśnij i przytrzymaj **U**, aby otworzyć menu jednostek. Pojawi się lista jednostek, które można wyszkolić.
3. Zaznacz ikonę jednostki do wyszkolenia. Pojawi się szary zegar, wskazujący, ile zajmie to czasu.


Uwaga: Aby rozpocząć kolejną produkcję, zaznacz kilka razy ikonę jednostki, która ma zostać wyszkolona. Na ikonie pojawi się liczba wskazująca, ile jednostek zostało zamówionych.

4. Kiedy jednostka zostanie ukończona, opuści budynek i zamelduje gotowość do służby.

ZASILANIE BAZY

Twoja baza potrzebuje zasilania, by mogła normalnie funkcjonować. Dodając kolejne budynki, trzeba także zadbać o zapewnienie im odpowiedniej mocy. Zbyt niski poziom zasilania pociąga za sobą cały szereg konsekwencji: przestanie działać Twój radar, a także systemy obronne. Zostanie również ograniczona szybkość wznoszenia nowych budynków i szkolenia jednostek. Wszystkie te negatywne efekty znikną jednak, gdy tylko przywrócisz odpowiednie zasilanie. Plac budowy (Construction Yard) generuje niewielką ilość mocy, ale do zwiększania poziomu zasilania trzeba wnieść elektrownie (Power Plants). Po zbudowaniu elektrowni podniesienie się wskaźnik zasilania.

- ⬆ Aby określić poziom zasilania, jakim w danym momencie dysponujesz, sprawdź wskaźnik zasilania (Power Meter).

Uwaga: Gdy zaczniesz Ci brakować mocy, możesz zdecydować się na wyłączenie jednego lub więcej budynków, aby trochę zaoszczędzić. Aby to zrobić, zaznacz wybrany budynek, wciśnij i przytrzymaj , a następnie zaznacz opcję wyłączenia zasilania (Power Down) na pasku dowodzenia. Pamiętaj jednak, że budynki, którym odłączono zasilanie są całkowicie nieaktywne. Oznacza to na przykład, że nie będzie można szkolić jednostek w fabryce wojennej, której odłączono zasilanie. Budynki, które znalazły się pod wpływem broni EMP, są traktowane jak te, które nie mają zasilania.

ZASOBY

Wznoszenie budynków i szkolenie jednostek, opracowywanie ulepszeń i korzystanie z mocy pochłania Twoje fundusze. Gdy wybierzesz obiekt lub akcję, która ich wymaga, kredyty będą odejmowane z Twojego konta, aż uregulowana zostanie pełna kwota. (Koszt używania mocy wsparcia jest odejmowany jednorazowo.)

- ⬆ Na początku gry będziesz zwykle dysponować dostateczną liczbą kredytów na wzniesienie podstawowych budynków i wyszkolenie paru jednostek. Aby jednak zwyciężyć, będziesz musiał zdobyć ich więcej.
- ⬆ Jeżeli w trakcie wykonywania zadania zabraknie Ci kredytów, zadanie zostanie zatrzymane do czasu zdobycia funduszy.
- ⬆ Aby zdobyć dodatkowe kredyty, znajdź tyberium i zbuduj w jego pobliżu rafinerię (Refinery). Każda rafineria ma pojazdy wydobywcze (Harvester), które automatycznie wyszukują i zwożą tyberium, przekształcane następnie w kredyty. Gdy odległość dzieląca rafinerię od złóż jest niewielka, pojazdy wydobywcze będą potrzebować mniej czasu na jego gromadzenie.

ROZWIJANIE TECHNOLOGII

W budynkach takich, jak centrum techniczne, można opracowywać nowe technologie, aby wzmocnić swoje jednostki. Nowo opracowane ulepszenia natychmiast wzmacniają wszystkie oddziały danego typu – te istniejące, jak i szkolone w przyszłości.

- ⬆ Aby opracować ulepszenie w danym budynku, kliknij na nim, a następnie na ikonie ulepszenia znajdującej się na pasku dowodzenia. Badania zajmują pewien czas i wymagają pewnej ilości kredytów, podobnie jak w przypadku budynków i jednostek.

JEDNOSTKI, BUDYNKI ORAZ MOCE

Dokładna znajomość oddanego do dyspozycji arsenału jest znakiem dobrego dowódcy.

MOCE WSPARCIA (SUPPORT POWERS)

Moce wsparcia to specjalne działania dostępne wyłącznie dla frakcji, po której stronie walczysz. Są widoczne jako ikony na zakładce mocy obok mini-mapy. Wciśnij **A** na zakładce mocy, aby utworzyć pasek dowodzenia, a następnie wciśnij **↩/↪**, aby się po nim poruszać.

- ▲ Za każdym razem po użyciu mocy wsparcia trzeba odczekać pewien czas, zanim będzie można skorzystać z niej ponownie.
- ▲ Moce wsparcia są automatycznie odblokowane po wznesieniu odpowiedniego budynku.

ULEPSZENIA (UPGRADES)

Wiele jednostek może zostać ulepszonych za pomocą rozmaitych technologii, wliczając w to udoskonalone uzbrojenie oraz nowe zdolności.

- ▲ Aby ulepszyć jednostkę, musisz najpierw opracować technologię w odpowiednim budynku. Zaznacz taki budynek i wybierz ikonę przedstawiającą ulepszenie. Jego koszt zostanie odjęty od Twoich funduszy i rozpoczną się badania.

Uwaga: Nawet po opracowaniu ulepszenia budynek, w którym przeprowadzane były badania, musi nadal działać, aby można było z tego ulepszenia korzystać. Jeśli budynek ulegnie zniszczeniu, trzeba go będzie odbudować, aby korzystanie z ulepszenia nadal było możliwe.

ZDOLNOŚCI (ABILITIES)

Zdolności poszczególnych jednostek umożliwiają graczowi inicjowanie specjalnych działań. W przeciwieństwie do większości mocy wsparcia, wykorzystanie większości zdolności nie wymaga wydania zasobów (choć w niektórych przypadkach jest to konieczne). Podobnie jednak jak moce wsparcia, często wymagają odczekania jakiegoś czasu przed ponownym ich użyciem. Część zdolności musi zostać opracowana, zanim będzie można z nich korzystać.

KONTROLOWANIE JEDNOSTEK

Dobry komendant wie, kiedy nakazać swoim żołnierzom utrzymać teren, kiedy dokonać strategicznego odwrotu, a kiedy śmiało szarżować do walki. Naucz się prowadzić swe wojska do zwycięstwa.

PODSTAWY RUCHU

- | | |
|----------------------|---|
| Ruch | Aby przemieścić jednostkę, zaznacz ją. Następnie, w oknie bitewnym umieść kursor nad otwartym terenem i wciśnij A . Większość jednostek automatycznie prowadzi ostrzał w trakcie przemieszczania się w nowe miejsce. |
| Atak | Aby zaatakować wroga, zaznacz swoje jednostki, a następnie wskaż wroga, wciskając A . |
| Punkty zborne | Aby ustawić punkt zborny dla wszystkich jednostek szkolonych w danym budynku, wybierz ten budynek a następnie zaznacz miejsce na polu bitwy, w którym mają zebrać się jednostki, wciskając przycisk A .
Uwaga: Po ustawieniu punktu zbornego, wyszkolone jednostki opuszczają koszary i udają się bezpośrednio do tego punktu. |

POSTAWY

Dobierz swoim jednostkom odpowiednią postawę, aby określić ich zachowanie w polu. Dostępny jest cały szereg opcji.

- ▲ Aby zmienić postawę grupy jednostek, zaznacz tę grupę, a następnie wybierz przycisk odpowiedniej postawy na pasku dowodzenia.

Agresywna	Gdy w polu widzenia Twoich jednostek pojawi się wróg, zbliżą się one do niego, zaatakują i będą go ścigać.
Strażnicza (domyślna)	Gdy w polu widzenia Twoich jednostek pojawi się wróg, zbliżą się one do niego i zaatakują. Jeśli przeciwnik zostanie zniszczony lub ucieknie, Twoje jednostki wrócą na pozycje wyjściowe.
Utrzymanie terenu	Twoje jednostki nie będą się ruszać, ale otworzą ogień do wroga, który znajdzie się w ich zasięgu. Uwaga: Postawa ta jest szczególnie przydatna w trakcie obrony lub dla jednostek artylerii.
Wstrzymanie ognia	Jednostki, dla których wybrano tę postawę, nie będą odpowiadać ogniem ani ścigać sił wroga. Uwaga: Taka postawa szczególnie przydaje się dla jednostek zamaskowanych.

DOŚWIADCZENIE JEDNOSTKI

W miarę przeprowadzania kolejnych ataków na jednostki i budynki wroga Twój żołnierz będzie zdobywał doświadczenie. Gdy jakaś jednostka zgromadzi dostatecznie dużo doświadczenia, awansuje na nowy poziom. Jednostki zaprawione w boju (veteran), oznaczone w oknie bitwy za pomocą specjalnych ikon, sprawują się w walce znacznie lepiej.

- ▲ **Jednostki zaprawione w boju (Veteran)** zadają większe obrażenia i są bardziej odporne na obrażenia (w porównaniu do zwykłych jednostek).
- ▲ **Jednostki elitarne (Elite)** zadają większe obrażenia i są bardziej odporne na obrażenia (w porównaniu do jednostek zaprawionych w boju).
- ▲ **Jednostki bohaterskie (Heroic)** zadają większe obrażenia i są bardziej odporne na obrażenia (w porównaniu do jednostek elitarnych). Dodatkowo atakują szybciej, automatycznie się leczą i strzelają czerwonymi pociskami smugowymi.

PODGLĄD FORMACJI

Gdy zgromadzisz już znaczną armię, warto zorganizować poszczególne jednostki w formację. Dzięki funkcji podglądu formacji można automatycznie ustawić jednostki.

Korzystanie z podglądu formacji:

1. Wybierz grupę jednostek.
 2. Umieść kursor na miejscu, w którym jednostki mają się ustawić w formacji.
 3. Wciśnij i przytrzymaj **A** nad otwartym terenem. Pojawi się podgląd Twojej formacji.
 4. Ruszaj **←/→**, aby obrócić formację w odpowiednim kierunku, następnie ruszaj **↑/↓**, aby zmienić szereg i kontrolować szerokość oraz głębokość gotowego szyku bojowego.
 5. Puść **A**. Twoje wojska automatycznie udadzą się we wskazane miejsce i ustawią w wybranej formacji.
- ▲ Spróbuj używać formacji wraz z postawą utrzymania terenu, aby przygotować linię obrony.

UMIESZCZANIE PIECHOTY W BUDYNKACH



Wiele cywilnych budynków oraz inne obiekty można obsadzić jednostkami piechoty. Uzyskają one dodatkową ochronę oraz premię do zasięgu ataku. Wrogowie, którzy atakują oddziały znajdujące się w budynku, muszą najpierw bardzo poważnie uszkodzić obiekt, wówczas ukryte w środku jednostki automatycznie go opuszczą.

- ✦ Aby obsadzić budynek wojskiem, zaznacz wybrane jednostki piechoty, a następnie umieść kursor nad budynkiem, który chcesz zająć. Kursor zmienia się na kursor garnizonu. Wciśnij **A**, aby rozkazać jednostkom wejście do budynku.
- ✦ Jeśli chcesz usunąć jednostki z obsadzonego budynku, zaznacz budynek, a następnie wciśnij i przytrzymaj **W**, aby otworzyć pasek dowodzenia tej jednostki. Wybierz opcję opróżnienia garnizonu (Un-garrison) i wciśnij **A**.

Uwaga: Niektóre jednostki, takie jak na przykład grenadierzy GDI (Grenadiers), dysponują zdolnościami, dzięki którym natychmiast niszczą wszystkie jednostki wroga znajdujące się w budynkach.



SKRZYNIE

Takie szare skrzynie GDI-771g należy traktować jak dodatkowe cele. Gdy je rozbijesz, możesz znaleźć coś użytecznego: dodatkowe kredyty, premie do leczenia czy automatyczny awans na wyższe poziomy doświadczenia.

- ✦ Aby przejąć skrzynię, rozkaż jednostkom przejść na miejsce, w którym się znajduje.



BECZKI

Nie należy ich mylić ze skrzyniami. Rozrzucone po polu walki beczki zawierają niestabilne chemikalia, które wybuchną, jeśli ktoś je ostrzela. Spróbuj strzelić do takiej beczki, gdy w jej pobliżu znajduje się oddział wroga.

TAKTYKA DLA ŚREDNIOZAAWANSOWANYCH

Opanowanie podstaw gry *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* to nie koniec nauki. Stosuj się do poniższych wskazówek, aby uzyskiwać coraz lepsze wyniki podczas walki.

PODSTAWY BUDOWY BAZY

Większość czasu gry w *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* poświęcisz na walkę. Taktyka wojenna jest niezwykle ważna, ale niektóre bitwy można wygrać, zanim jeszcze się rozpoczną, dzięki strategicznemu rozwojowi bazy. Decyzje podejmowane na początku meczu mogą zadecydować o jego wyniku, a zatem ważne jest, aby nauczyć się, jak szybko i wydajnie zbudować bazę.

WSKAZÓWKI

- ▲ Zastanów się, czy nie zbudować od razu dźwigu. Pozwala on wznosić dwa razy więcej budynków w tym samym czasie, co sam plac budowy.
- ▲ Rozważ szybką ekspansję, aby zdobyć dodatkowe surowce. Zawsze buduj co najmniej jeden dodatkowy pojazd wydobywczy na każdą istniejącą rafinerię. Stanowią one podstawę Twojej siły gospodarczej i dlatego należy je za wszelką cenę chronić.
- ▲ Buduj systemy obronne w podatnych na atak punktach bazy. Umieszczenie niechronionych elektrowni na tyłach może wydawać się kuszące, ale sprytny przeciwnik na pewno znajdzie sposób na wykorzystanie takiej słabości.

WYŁĄCZONE BUDYNKI

Trzeba pamiętać, że wszelkie korzyści, jakie daje posiadanie budynku (na przykład możliwość szkolenia nowych rodzajów jednostek), nie będą dostępne, jeśli zostanie on wyłączony (na przykład z powodu braku zasilania).

- ▲ Budynek, który został trafiony wyładowaniem EMP jest traktowany jak wyłączony. Co za tym idzie, bardzo ważne jest zabezpieczenie bazy przed taką formą ataku.

Wskazówka: Gdy trwa bitwa, nie zapominaj o bazie. Wznos nowe budynki, aby uzyskać dostęp do nowych jednostek, ulepszeń i mocy, które będą Ci potrzebne do odniesienia zwycięstwa. (Więcej informacji na temat mocy wsparcia znajdziesz na stronie 8.)

KONCENTROWANIE OGNI

Generalnie rzecz ujmując, lepiej jest eliminować siły wroga jednostka po jednostce, niż rozpraszать ataki. Nawet ciężko uszkodzona jednostka może wciąż spowodować poważne zniszczenia, więc lepiej jest eliminować wrogów po kolei, aby uszczuplić ich szeregi i w końcu zlikwidować całkowicie.

W pierwszej kolejności staraj się niszczyć najbardziej niebezpieczne lub najcenniejsze cele.

KTOŚ ATAKUJE TWOJE BUDYNKI? SPRZEDAJ JE

Jeżeli Twoje budynki staną się celem ataku i sytuacja stanie się beznadziejna, zastanów się nad ich sprzedażą, zanim zostaną zniszczone. Pamiętaj jednak, że liczba kredytów, jakie za nie odzyskasz, zostanie zmniejszona o koszt uszkodzeń budynku.

STRZEŻ SIĘ INŻYNIERÓW

Chociaż inżynierowie GDI (GDI Engineers), sabotażyści Nod (Nod Saboteurs) czy asymilatorzy Scrinów (Scrin Assimilators) są jednostkami relatywnie słabymi, mają jedną wspólną i niezwykle ważną funkcję: przejmowanie kontroli nad obiektami wroga i budynkami technicznymi. Dlatego też dobry dowódca nigdy nie lekceważy inżyniera.

- ▲ Doprowadzenie inżynierów na tyły wroga jest prostsze, niż sądzisz. GDI i Nod mogą wykorzystać zdolność piechoty do wezwania transportu lotniczego (Call for Transport), by przewieźć te jednostki na tyły wroga. Asymilator Scrinów jest zamaskowany, a co za tym idzie niewidoczny, o ile pozostaje w bezruchu.
- ▲ Inżynierowie mogą też przechwytywać maszyny kroczące, takie jak Molochy (Juggernaut) lub Awatary (Avatar), po ich powaleniu na ziemię.

Wskazówka: Aby jeszcze bardziej pognębić przeciwnika, sprzedaj budynek zaraz po jego zdobyciu lub wykorzystaj go do szybkiego stworzenia jednostek dla wzmocnienia swej armii.

ZAAWANSOWANE ROZKAZY RUCHU

Jednostki w *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* są na tyle inteligentne, że pozostawione samym sobie potrafią samodzielnie radzić sobie w większości sytuacji. Na przykład automatycznie atakują jednostki wroga, które znajdują się w ich zasięgu. Jednak gdy nabierzesz nieco doświadczenia, możesz zaprzagnąć włączyć do swego repertuaru poniższe zaawansowane rozkazy ruchu, aby uzyskać nad wrogiem przewagę taktyczną.

RUCH OFENSYWNY

Gdy jednostki otrzymają rozkaz ruchu ofensywnego, będą atakować wszelkie napotkane po drodze oddziały i systemy obrony wroga. To skuteczny sposób na rozprawienie się z wrogiem albo przeprowadzenie szturm na bazę.

- ▲ Aby rozkazać wykonanie ruchu ofensywnego, zaznacz jednostki, a następnie dwukrotnie wcisnij przycisk **A**, kiedy kursor znajduje się nad otwartym terenem.

Uwaga: Możesz także wymusić atak na neutralny budynek wciskając dwukrotnie **A** na wybranym budynku neutralnym.



ORIENTACJA PANCERZA

Czołgi oraz inne pojazdy opancerzone otrzymują zwiększone obrażenia, gdy zostaną zaatakowane z boków i jeszcze większe od ataków od tyłu. Wykorzystaj tę wiedzę, aby lepiej chronić swe siły.

PRZYGNIATANIE PIECHOTY OGNIEM

Ostrzeliwana piechota może zostać przygnieciona ogniem. Jeżeli tak się stanie, żołnierze padną na ziemię. Przygnieciona ogniem piechota porusza się wolniej niż zwykle, ale ma lepszą pozycję obronną.

Wskazówka: Generalnie rzecz ujmując, im potężniejsza jest broń, tym lepiej nadaje się do prowadzenia ognia zaporowego. Pamiętaj o tym, kiedy trzeba będzie powstrzymać piechotę wroga.

OSŁONA PIECHOTY

Żołnierze piechoty automatycznie chowają się za cywilnymi budynkami i innymi dużymi obiektami. Piechota za osłoną dysponuje znacznie lepszą obroną i praktycznie nie da się jej przygnieść ogniem.

Wskazówka: Wykorzystaj wiedzę o piechocie, aby uzyskać przewagę podczas starć podobnych sił w warunkach miejskich.

SUPERBRONĀ

Każda z trzech frakcji w grze *Command & Conquer 3 Tiberium Wars* dysponuje przynajmniej jedną superbronią – tak potężną, że może praktycznie zmieść przeciwnika z mapy. Za jej pomocą można zmienić przebieg bitwy, gdy przeciwnik zajmie silnie umocnione pozycje. Pamiętaj jednak, że w chwili, gdy wzniesiesz budynek z superbronią, na ekranie pojawi się zegar (widoczny także dla przeciwnika). Nie zdziw się, że przeciwnik zrobi, co w jego mocy, aby zniszczyć Cię, zanim skończy się odliczanie.

Uwaga: Odliczanie zostanie wstrzymane, jeżeli w bazie zabraknie zasilania.

Wskazówka: Choć superbronie są niezwykle potężne, ich użycie nie musi oznaczać końca rozgrywki. Trzymaj trochę wojsk w rezerwie, aby w razie konieczności wyeliminować pozostałe siły wroga.

TRYBY GRY

CAMPAIGN (KAMPANIA)

Marzec 2047 roku. Na nocnym niebie rozkwita potężny grzyb atomowy, oznaczając koniec orbitalnego centrum dowodzenia GDI i początek Trzeciej Wojny o Tyberium.

Tyberium. Dla GDI to obca substancja, która szybko rozprzestrzeniając się skaziła Ziemię i sprawiła, że planeta stała się niemal niezdatna do zamieszkania. Dla Bractwa Nod tyberium jest przeznaczeniem ludzkości, substancją o wielkiej mocy, której pojawienie się przepowiedział ich enigmatyczny przywódca, Kane. GDI nie pragnie niczego bardziej, niż pozbycia się całego tyberium z powierzchni Ziemi. Nod natomiast chce nad pełnej kontroli nad tyberium, gdyż uważa je za najcenniejszy surowiec na świecie. Rozpoczyna się wojna o tyberium, w której waga się losy całej planety.

I tu jest miejsce dla Ciebie, komendancie. Wybierz stronę konfliktu i ruszaj do walki. Wynik wojny o tyberium spoczywa w Twoich rękach.

- Aby rozpocząć kampanię, wybierz opcję SINGLE PLAYER (JEDEN GRACZ) w głównym menu, a następnie wybierz stronę GDI lub NOD.

Uwaga: Aby odblokować kampanię Nod, musisz ukończyć pierwszy teatr wojenny w kampanii GDI.



- Po wykonaniu każdej misji w kampanii, otrzymujesz medal. Otrzymany medal zależy od wybranego poziomu trudności. Lepsze medale są przyznawane za ukończenie misji na wyższych poziomach trudności. Aby zasłużyć na baretkę, musisz wypełnić wszystkie cele dodatkowe podczas misji.
- Pomiędzy misjami kampanii, powracasz na ekran teatru wojennego (Theater of War), na którym możesz wybrać następną misję, przejść do kolejnego teatru wojennego (jeśli to możliwe) oraz powtórzyć ukończone wcześniej misje. Ekran teatru wojennego pokazuje, jakie medale udało Ci się zdobyć podczas każdej misji.



SKIRMISH (POTYCZKA)

Potyczki to bitwy dla jednego gracza, w których staniesz do walki przeciwko jednemu lub więcej przeciwnikom sterowanym przez konsolę.

Aby rozpocząć potyczkę:

1. Wybierz opcję SINGLE PLAYER (JEDEN GRACZ) w głównym menu, a następnie wybierz SKIRMISH (POTYCZKA).
2. Zaznacz opcję NEW (NOWA).
3. Wybierz od dwóch do czterech graczy sterowanych przez konsolę, zaznaczając opcję AI (Sztuczna Inteligencja) lub CLOSED (ZAMKNIĘTE) w każdym z okienek.
4. Wybierz mapę, zasoby oraz lokację startową. Ustal, czy chcesz włączyć czy wyłączyć skrzynie na mapie (więcej informacji znajdziesz na stronie 10).
5. Wciśnij , aby wybrać numer drużyny, frakcję oraz barwy. Wciśnij , aby rozpocząć grę.

ZMIANY USTAWIEŃ AI (SZTUCZNEJ INTELIGENCJI)

Możesz modyfikować zachowanie komputerowej sztucznej inteligencji, zarówno w potyczkach jak i meczach wieloosobowych, przy pomocy czterech różnych poziomów trudności oraz pięciu zróżnicowanych osobowości. Pozwala Ci to na skonfigurowanie gry i dopasowanie do własnych wymagań.

POZIOMY UMIEJĘTNOŚCI SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Dla każdego z kontrolowanych przez komputer graczy można wybrać jeden z czterech poziomów trudności.

EASY (NISKI)

Zalecany dla początkujących graczy lub osób próbujących poeksperymentować. Nie spodziewaj się zbyt dużego oporu.

MEDIUM (ŚREDNI)

Zalecany dla większości graczy. Zapewnia wyrównaną walkę.

HARD (WYSOKI)

Zalecany dla doświadczonych graczy, którzy szukają wyzwania. SI będzie walczyć, wykorzystując wszystkie swoje umiejętności, ale bez oszukiwania.

BRUTAL (BRUTALNY)

Zalecany dla zatwardziałych graczy, którzy chcą zwyciężyć w zażartym boju, albo wcale. Brutalna SI otrzymuje dwukrotnie większe dochody, ale to jedyny sposób, w jaki oszukuje.

OSOBOWOŚCI SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Istnieje pięć różnych osobowości sztucznej inteligencji, które określają, z jakiej taktyki będzie korzystał Twój przeciwnik.

BALANCED (ZRÓWNOWAŻONY) Ten typ osobowości preferuje mieszane siły i wyrównany styl, w którym równy nacisk jest położony na ataki i obronę.

RUSHER (SZARŻUJĄCY) Musisz się przygotować do obrony przed przeciwnikiem o takiej osobowości, ponieważ natychmiast ruszy on do szturmowania.

TURTLE (ŻÓŁW) Ten typ osobowości gracza koncentruje się na obronie i zbieraniu zasobów, zaś do jego pokonania konieczne będą ciągłe i nieprzerwane ataki.

GUERRILLA (PARTYZANT) Po przeciwniku o takiej osobowości możesz się spodziewać wszystkiego. Będzie Cię nieustannie nękał szybkimi atakami i stosował taktykę dywersji.

STEAMROLLER (WALEC) Gracz o takim typie osobowości preferuje stosowanie siły. Jego celem jest zbudowanie potężnej armii i przypuszczenie frontalnego ataku.



XBOX LIVE

Graj za pośrednictwem Xbox Live®, kiedykolwiek chcesz, z kimkolwiek chcesz i gdziekolwiek jesteś. Rozwijaj swój profil (kartę gracza – gamer card). Rozmawiaj na czacie z przyjaciółmi. Pobieraj elementy z Xbox Live Marketplace. Wysyłaj i odbieraj wiadomości audio i wideo. Dołącz do rewolucji!

POŁĄCZENIE

Do korzystania z Xbox Live wymagane jest podłączenie konsoli Xbox do szybkiego łącza internetowego i zarejestrowanie się jako członek Xbox Live. Szczegółowe informacje na ten temat oraz dane dotyczące dostępności Xbox Live w Twoim kraju znajdziesz na stronie www.xbox.com/live.

USTAWIENIA RODZINNE

Dzięki klasyfikacji gier rodzice i opiekunowie mogą łatwo i szybko zdecydować, które gry udostępnić swoim podopiecznym. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.xbox.com/familysettings.

DOSTĘP DO FUNKCJI SIECIOWYCH GRY WYMAGA REJESTRACJI I SUBSKRYPCJI. WARUNKI I ZASADY KORZYSTANIA Z USŁUG EA ORAZ AKTUALIZACJE MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE WWW.EA.PL. WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM. ABY ZAREJESTROWAĆ SIĘ W SIECI, MUSISZ MIEĆ SKOŃCZONE 13 LAT.

EA ZASTRZEGA SOBIE PRAWO DO ZAPRZESTANIA ŚWIADCZENIA USŁUG SIECIOWYCH DO NINIEJSZEJ GRY Z 30-DNIOWYM WYPOWIEDZENIEM OPUBLIKOWANYM NA STRONIE WWW.EA.PL.

GŁÓWNE MENU SIECIOWE

QUICK MATCH (SZYBKI MECZ)

Automatycznie dobiera Ci przeciwnika do pojedynku jeden na jednego.

CUSTOM (WŁASNE)

Określ własne ustawienia rodzaju rozgrywki, liczby graczy oraz rankingu, a następnie automatycznie połącz się z przeciwnikiem lub przeciwnikami, którzy posiadają podobne preferencje.

CREATE (STWÓRZ)

Założ grę za pośrednictwem Xbox Live. Wybierz rodzaj rozgrywki, liczbę graczy, mapę, początkowe zasoby, pozycje startowe oraz frakcję, a następnie określ czy gra ma być otwarta (open – może się do niej dołączyć każdy), zamknięta (closed – nikt nie może się dołączyć), przeciwko SI (AI – biorą w niej udział przeciwnicy sterowani przez konsolę), lub prywatna (private – gra dostępna tylko za zaproszeniem).

RANKINGS (RANKINGI)

Dowiedz się, kim są najlepsi gracze w *Command & Conquer 3 Tiberium Wars*.

OVERALL STATS (OGÓLNE STATYSTYKI)

Obejrzyj swoje ogólne statystyki w rozgrywce sieciowej.

TERMS & CONDITIONS (ZASADY I WARUNKI)

Zapoznaj się z zasadami i warunkami korzystania z produktów EA.

- ▲ Aby rozpocząć własną rozgrywkę, zaznacz opcję CREATE (STWÓRZ) i wciśnij **A**. Wybierz swoje ustawienia i ponownie wciśnij **A**. Pojawi się ekran wczytywania.

TRYBY ROZGRYWEK SIECIOWYCH

Istnieją cztery tryby rozgrywek sieciowych.

Versus (Pojedynek)

Maksymalnie cztery zespoły lub gracze (albo też przeciwnicy kontrolowani przez SI) uczestniczą w pojedynku każdy na każdego, który przetrwa tylko jedna strona.

Siege (Oblężenie)

Po rozpoczęciu rozgrywki na środku mapy pojawia się bariera, odgradzająca Ciebie i Twoich przeciwników. Wraz z upływem czasu ta ściana energetyczna staje się możliwa do przejścia. Zwycięża gracz, który jako pierwszy zniszczy wszystkie budynki produkcyjne przeciwnika lub wszystkie jego jednostki.

Capture and Hold [CAH]

Zespoły walczą o zdobycie i utrzymanie różnych miejsc kontrolnych rozrzuconych

(Zdobądź i utrzymaj)

po mapie. Punkty zdobywasz utrzymując daną lokację przez określony czas. Zwycięża gracz, który pierwszy zgromadzi ustaloną wcześniej liczbę punktów.

Capture the Flag [CTF]

(Zdobądź flagę)


Spróbuj zdobyć neutralną flagę znajdującą się na mapie, a następnie dostarczyć ją do swojej bazy. Zwycięża zespół, który jako pierwszy dostarczy do swojej bazy określoną liczbę flag lub będzie mieć najwięcej flag po upływie czasu.

King of the Hill [KOH]

(Król wzgórze)

Rywalizujące zespoły walczą o przejęcie kontroli oraz utrzymanie punktu znajdującego się na środku mapy. Gracz, który zdoła utrzymać ten punkt najdłużej (lub przez określoną liczbę minut, ustaloną przed rozpoczęciem rozgrywki) zostaje zwycięzcą.

ROZMOWA ZA POŚREDNICTWEM XBOX LIVE

Jeśli posiadasz podłączony zestaw słuchawkowy do konsoli Xbox, możesz przełączyć pomiędzy rozmową ze wszystkimi a rozmową z kolegą z zespołu. Aby to zrobić, wciśnij .


KAMERA XBOX VISION CAM

Jeśli do Twojej konsoli podłączona jest kamera Xbox Live Vision, inni gracze widzą Cię w poczekalni oraz podczas samej rozgrywki.

- ▲ Jeśli nie posiadasz kamery, wyświetlony zostanie jedynie Twój portret gracza, ale będziesz mógł oglądać twarze innych graczy, którzy podłączyli kamery.

ZAPISYWANIE I WCZYTYWANIE

Twoje postępy w kampanii są automatycznie zapisywane, gdy kontynuujesz grę po zwycięstwie w misji. Po wybraniu wyjścia następuje przejście do głównego menu i postępy w grze nie zostają zapisane. Do zapisywania oraz wczytywania gier należy posiadać profil gracza.

- ▲ Aby wczytać grę, wybierz opcję SINGLE PLAYER (JEDEN GRACZ) w głównym menu. Zaznacz siły GDI lub NOD, a następnie wybierz opcję LOAD (WCZYTAJ). Zaznacz zapisaną rozgrywkę na liście, a następnie wybierz opcję LOAD GAME (WCZYTAJ GRĘ).
- ▲ Aby zapisać trwającą rozgrywkę, wciśnij , aby utworzyć menu pauzy, a następnie wybierz SAVE (ZAPISZ).



© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, logo EA logo, Command & Conquer oraz Command & Conquer 3 Tiberium Wars są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach.

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe należą do ich prawnych właścicieli.

WWX07605529MT